
TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
REVISTA
POKéMON
GUÍA DE JUEGO
¡ÚLTIMA ENTREGA DE LA GUÍA MUNDO MISTERIOSO!
Nº 84
Nintendo Acción
¡GUÍA DE RECORRIDO!
1ª entrega
• Claves para capturarlos a todos
• Consejos para arrasar en combate
• Poké Ayudas y movimientos
POKéMON RANGER
¡Póster doble de Pokémon Mundo Misterioso!

Los 4 Fantásticos

Los héroes más grandes de todos los tiempos

FUERTES, ELÁSTICOS, INVISIBLES Y VOLADORES.
ÚNETE A LA DIVERSIÓN. ÚNETE A LOS HÉROES.

A partir del 4 de junio en exclusiva en Cartoon Network. Entra en www.CartoonNetwork.es y gana un montón de regalos con Los 4 Fantásticos.

Disponible en: Digital+, Ono, Imagenio, Telecable, Euskaltel, R, Jazztelia TV, yacomtv y Orange TV.



REVISTA OFICIAL

Nintendo Acción

PokémON



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redacción**: Javier Domínguez (Redactor Jefe), Vanessa Carrera (Jefe de Sección)
•**Maquetación**: Augusto Varela (Jefe de Maquetación), Patricia Barcenilla •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Javier Miranda, Francisco Periáñez

■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones de Videojuegos**: Amalio Gómez •**Subdirector General Económico-Financiero**: José Aristondo
•**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Directora de Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Director de Sistemas**: Javier del Val •**Subdirectora de Márketing**: Belén Fernández
■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director de Ventas**: José E. Colino •**Directora de Ventas**: Mayte Contreras •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín •**Jefe de Publicidad**: Rosa Suárez
•**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448
■ **Suscripciones** Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111 ■ **Distribución:** Dispaña. Avda. Llano Castellano, 43 2ª planta 28043 Madrid Tel. 914 179 530
■ **Transporte:** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
•Depósito Legal: M-25632-2005



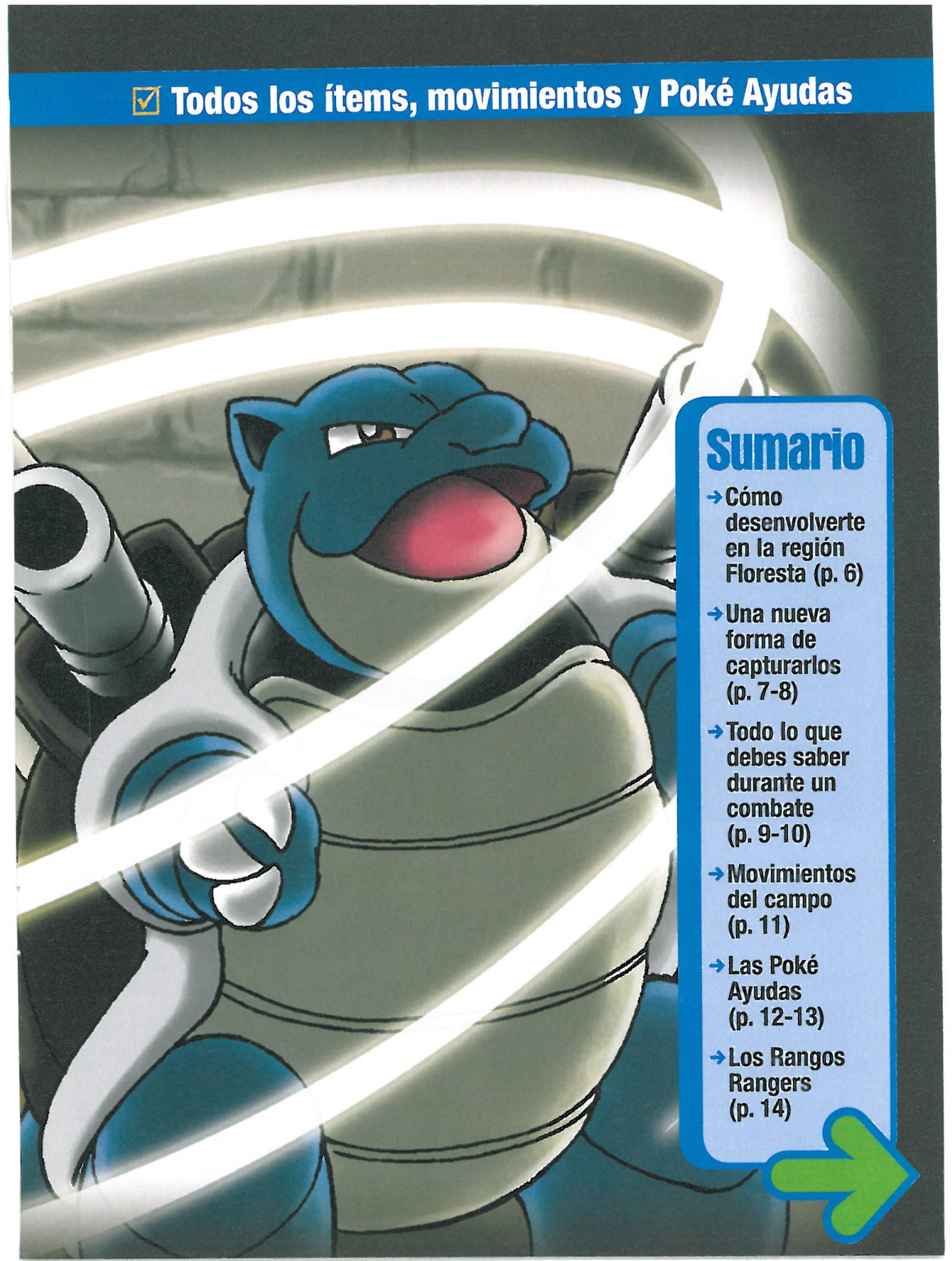
[1ª] ENTREGA

☑ Trucos y claves para capturarlos a todos

Guía de maestros

POKéMON RANGER

¡Bienvenido a la guía de Pokémon Ranger! En las próximas páginas podrás conocer todo lo que necesitas para enfrentarte a esta nueva aventura en la región de Floresta: cómo moverte por este mundo, cómo es la nueva forma de capturarlos, qué son los Movimientos de Campo, las Poké Ayudas...



Sumario

CÓMO DESENVOLVERTE EN LA REGIÓN DE FLORESTA

Aquí tienes las claves para que aprendas a moverte por el juego y descubras de un vistazo qué cosas puedes hacer en esta nueva aventura de Pokémon.

Pantallas de información

Mientras te mueves por el juego, podrás ver varias **ventanas con diversa información y datos** que te resultarán muy útiles para avanzar en tu aventura. Aquí te describimos las ventanas que encontrarás tanto en la pantalla superior de tu DS como en la pantalla táctil.

Localización:
Aquí podrás ver el nombre de la zona en la que te encuentras.

Radar de la zona:
En esta ventana podrás ver si cerca hay algún Pokémon salvaje, alguna Máquina de Guardado, o alguna puerta o entrada para acceder a otra zona.

Nivel de energía del Capturador:
Estos números te muestran el nivel de energía que tiene el Capturador en cada momento. El número superior te indica la energía que tienes en este preciso instante, mientras que el número inferior te indica la máxima capacidad de energía que puedes llegar a tener. Además, si tocas en este indicador con tu puntero, abrirás el menú principal del juego, con sus correspondientes opciones.



Contador de amigos
Aquí podrás ver cuantos amigos Pokémon viajan contigo en este momento, y cuantos puedes llevar como máximo.

Lista de amigos
En esta zona podrás ver la lista de los amigos Pokémon que viajan contigo. Al lado de cada uno aparecerán los iconos correspondientes a los Movimientos de Campo que ese Pokémon puede realizar.

Barra de potencia
Aquíe podrás observar cuanta energía tienes en cada momento. Cambiará de color según ganes o pierdas energía.

Indicador del acompañante
Esta barra te indica cuánta energía tiene el Pokémon que te acompaña. Cada porción de la barra indica el número de Poké Ayudas que puede realizar.

Menú Principal de opciones

Durante el juego, en cualquier momento puedes **pulsar el botón START** o pinchar con el puntero en el indicador de energía del Capturador para **abrir el menú de opciones**. Se compone de ocho iconos:



DIRECTORIO
Podrás ver toda la información sobre cualquiera de los Pokémon que hayas capturado durante el juego.



OPCIONES
Pincha aquí para cambiar la velocidad con la que aparecen los textos en pantalla, o el color y la forma de las ventanas.



LIBERAR
Si quieres hacer espacio para nuevos Pokémon, pincha en este icono y elige el Pokémon menos necesario para dejarlo libre.



INTERRUMPIR
Para guardar la partida de forma temporal si no te da tiempo de llegar a una Máquina de Guardado. No apagues la DS sin grabar.



MAPA
Podrás ver un mapa de la región de Floresta en la pantalla superior, así como tu posición y las ciudades por las que has pasado.



GLOSARIO
En este glosario podrás encontrar mucha información acerca de la región de Floresta y otros aspectos del juego.



SALIR
Para abandonar el menú y continuar jugando. Verás un icono similar en la esquina superior derecha de otros menús.



MISIÓN / HISTORIAL
Podrás ver una descripción sobre la misión que debes completar. Cuando cambie a "Historial" verás mucha más información.

UNA NUEVA FORMA DE CAPTURARLOS

Todo lo que un Ranger necesita para conseguir Pokémon es un buen Capturador. Tienes que aprender a usar el tuyo para calmar al Pokémon y capturarlo.

Empezando el combate

Necesitarás capturar bastantes Pokémon para completar cada misión. Cuando encuentres un Pokémon salvaje que quieras atrapar, tienes que **ir a su encuentro** hasta chocarte con él y así empezarás el combate. Algunos Pokémon no harán mucho caso de ti, pero otros **intentarán escapar nada más verte** y tendrás que perseguirlos para iniciar el combate. Unos Pokémon pueden resultar fáciles, pero otros se volverán muy agresivos.



◄ Cuando un Pokémon se entera de tu presencia le aparecerán una líneas negras encima. Si le aparece un símbolo de una exclamación significará que ese Pokémon se ha vuelto agresivo y que va a atacarte.

Dale vueltas al Pokémon



◄ Cuando dibujes un círculo alrededor del Pokémon, la Línea de Captura azul desaparecerá y en su lugar aparecerá un número encima suyo. Es la cantidad de círculos que quedan por completar para finalizar la captura.

Durante el combate, tu objetivo es **dar vueltas alrededor del Pokémon con tu puntero**. Tienes que utilizarlo como si se tratara de un bolígrafo, como si estuvieras dibujando círculos alrededor del Pokémon. La línea que vas pintando en la pantalla se llama "**Línea de Captura**" y suele ser de color azul. Fíjate en esta pantalla para comprobarlo.

Consejo: Es importante hacer los círculos de un tamaño apropiado. Tienes una longitud máxima de la línea de captura, y no debes sobrepasarla porque entonces no serviría de nada. Asimismo, si haces círculos demasiado pequeños correrás el riesgo de que el Pokémon la toque y no puedas completar la captura. Para los Pokémon que sean especialmente rápidos, recomendamos hacer círculos más amplios. Tendrás que ir experimentando qué es lo mejor para cada ocasión.

Completando la captura y Puntos de Experiencia

Cuando consigas **completar el número de círculos necesarios alrededor del Pokémon**, aparecerá un número naranja encima. Levanta entonces el puntero de la pantalla táctil de tu consola y la captura quedará completada. El número naranja que aparece corresponde a los Puntos de Experiencia que vas a ganar al completar la captura. Cuanto más difícil, más alto.

Consejo: Si en lugar de levantar el puntero y terminar la captura, sigues haciendo círculos alrededor del Pokémon, aumentarás el número de Puntos de Experiencia que puedes conseguir. De esta forma te harás con muchos Puntos de Experiencia adicionales, pero te arriesgas a que si el Pokémon toca la Línea de Captura o la ataca, lo pierdas todo y tengas que volver a empezar. Lo mejor es que no seas avaricioso y no intentes esta táctica hasta que no conozcas perfectamente la forma de moverse y de atacar de ese Pokémon.



▲ El número naranja que aparece encima de cada Pokémon son los Puntos de Experiencia que vas a ganar al completar la captura.

Intentos de escapar

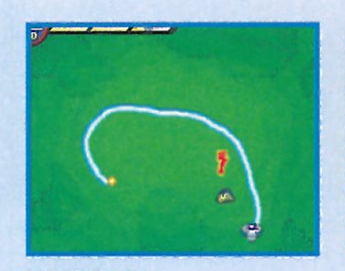


Cuando aparezcan tres líneas naranjas encima de un Pokémon, ya puedes darte prisa. Eso significa que te quedan unos 10 segundos para terminar la captura.

Algunos Pokémon mantendrán encarnizadas batallas contigo, intentando **evitar con uñas y dientes que les captures** (literalmente hablando), pero **otros simplemente se alejarán de ti** o intentarán darte esquinazo. Cuando un Pokémon intente huir, aparecerán tres líneas naranjas encima suyo. En ese momento, te quedarán aproximadamente unos 10 segundos para terminar la captura o el Pokémon escapará y habrá terminado el combate. Sin embargo, no suelen escapar muy lejos y siempre puedes perseguirlos de nuevo para empezar otra vez la pelea.

Vigila la energía del Capturador

Si un Pokémon ataca la Línea de Captura o el Disco de Captura, el círculo que estabas intentando hacer **se romperá y tu Capturador perderá energía**. La energía que tiene el Capturador aparece en todo momento en la parte superior de la pantalla. **Si la energía baja hasta cero, la partida acabará**, así que es muy importante que vigiles en todo momento ese indicador. No te arriesgues demasiado, si ves que está demasiado bajo, lo mejor es que huyas y vuelvas a intentarlo más tarde (para huir toca con el puntero en el icono que aparece en la esquina inferior izquierda de la pantalla).





Consejo: No hace falta que abandones la misión cuando la energía del Capturador esté muy baja para volver a la Base Ranger. Los Pokémon del grupo Eléctrico tienen una Poké Ayuda muy útil para estos casos. Son capaces de recargar la energía de tu Capturador, y además puedes usarla en cualquier momento.

Tus amigos Pokémon pueden ayudarte



Para utilizar una Poké Ayuda, durante el combate pincha con el puntero en el icono de Minun/Plusle. Así aparecerá una pantalla con todos los Pokémon que te acompañan en tu viaje y que pueden ayudarte.

Los Pokémon que has capturado pueden ayudarte a conseguir nuevas capturas. La mayoría de los Pokémon tienen una **Poké Ayuda con la que podrás obtener diversas ventajas durante el combate**: por ejemplo, atontar al Pokémon que quieres capturar, aumentar la potencia de la Línea de Captura, atraparle más rápidamente... Te contamos más sobre las Poké Ayuda en las páginas siguientes.

Existen algunas excepciones en el uso de las Poké Ayudas que debes tener en cuenta. Por ejemplo, las Poké Ayudas de Planta, Tierra y Hielo afectan a la superficie del terreno, pero los Pokémon que vuelan o flotan son inmunes a sus efectos, aunque esos Pokémon no pertenezcan al grupo Vuelo. Existen algunos Pokémon que son **inmunes** por naturaleza a algunas Poké Ayudas, como por ejemplo Shedinja, que es inmune a las Poké Ayudas Bicho, Descarga, Fantasma, Planta, Tierra, Hielo, Veneno, Psíquico y Agua.

Reteniendo y Liberando Pokémon

Dos normas. 1)Existe un **número máximo de Pokémon que pueden viajar contigo** y 2)no puedes llevarte Pokémon fuera de la zona donde los capturaste. Así pues, es mejor que vayas usando las Poké Ayudas de los Pokémon que tienes capturados cuando te hagan falta, o libéralos para dejar sitio para los nuevos Pokémon que vayas capturando.



TODO LO QUE DEBES SABER DURANTE UN COMBATE

Algunos Pokémon están bastante tranquilos, pero otros lucharán a brazo partido contra tu Disco de Captura para impedir ser capturados. ¡Aprende todas las tácticas!

Fundamentos básicos del combate

Cuando **te enfrentas a un Pokémon completamente nuevo**, al que nunca antes te habías encontrado en este juego, estas son las primeras tácticas que debes seguir:

- PROVÓCALE PARA QUE ATAQUE: Provoca al Pokémon tocándole con tu puntero, o dibujando una línea delante de él. Muchos Pokémon son **más vulnerables** inmediatamente después de lanzar un ataque, así que haz círculos al terminar su ataque.
- ESQUIVA SUS ATAQUES: Mientras haces círculos alrededor de un Pokémon, fíjate que no le aparezca una exclamación encima porque eso significará que está listo para atacar. Tendrás bastante tiempo para levantar el puntero de la pantalla para esquivar su ataque. Después, vuelve a intentar la captura.
- RODEA SUS ATAQUES: Aunque un Pokémon esté atacando, no tienes porque esquivar su ataque. Si el ataque del Pokémon no tiene mucho alcance y la longitud de tu **Línea de Captura** es larga, podrás rodear con los círculos tanto al Pokémon como a su propio ataque.



Pokémon que se escapan del círculo

Muchos Pokémon intentar escapar de la captura **saliendo fuera de la Línea**: teletransportándose, zambulléndose bajo el agua, etcétera. Sin embargo, que el Pokémon se haya salido del círculo no significa que nuestro intento de captura haya fallado. Si detienes el movimiento del puntero, pero no lo levantas de la pantalla, cuando el Pokémon reaparezca de nuevo podrás continuar haciendo círculos a su alrededor sin tener que empezar desde cero.



Aunque el Pokémon haya salido del círculo intentando escapar, no significa que la captura haya fallado. Podrás seguir intentándolo si detienes el movimiento.

Grupos de varios Pokémon

Cuando te acerques a un Pokémon, **fíjate si hay algún otro Pokémon al lado**, porque puedes terminar luchando contra todos al mismo tiempo. Esto puede ser bastante difícil, porque deberás evitar los ataques de varios Pokémon a la vez, pero también tiene su ventaja: puedes ganar más Puntos de Experiencia adicional si consigues capturarlos a todos al mismo tiempo.

- EMPIEZA POR EL MÁS DÉBIL: Si no conoces bien a los Pokémon del grupo, haz **un solo círculo** alrededor de todos ellos, para saber cuántos debes completar para atrapar a cada uno. Captura en primer lugar al que necesite menos círculos y luego sigue en orden creciente. Será más fácil completar tres círculos que ocho. Eso está claro incluso en el original y diferente universo Pokémon.
- DIVIDE Y VENCERÁS: Algunos Pokémon atacarán de forma tan agresiva tu Línea de Captura que harán imposible capturar a otros Pokémon si éste está cerca. En este caso, **intenta provocarle** dibujando una línea en el otro lado de la pantalla. Si te sale bien, el agresivo Pokémon atacará hacia allí y dejará desguarnecido a tu verdadero objetivo.
- CONSIGUE PUNTOS DE EXPERIENCIA ADICIONALES: Si consigues **capturar a varios Pokémon al mismo tiempo**, acumularás muchos **Puntos de Experiencia**. Cuantos más Pokémon consigas atrapar a la vez, mayor será la cantidad de puntos adicionales de experiencia. Si el grupo es de Pokémon fuertes, es mejor que utilices alguna Poké Ayuda para que se queden quietos. De lo contrario será más difícil.

Movimientos de los Pokémon

Los Pokémon que intentas capturar **se defenderán** con una amplia gama de **movimientos especiales**: lanzando bolas de fuego, puñetazos, creando charcos venenosos, etc. Algunos de estos movimientos son netamente defensivos, como por ejemplo crear una pantalla de humo para ocultarse tras ella, o fabricar duplicados de sí mismo para intentar confundirte.

Aunque el Pokémon puede romper tu Línea de Captura al tocarla, eso no suele restarte energía. Utiliza esto para dibujar círculos con la intención de averiguar donde está el Pokémon.

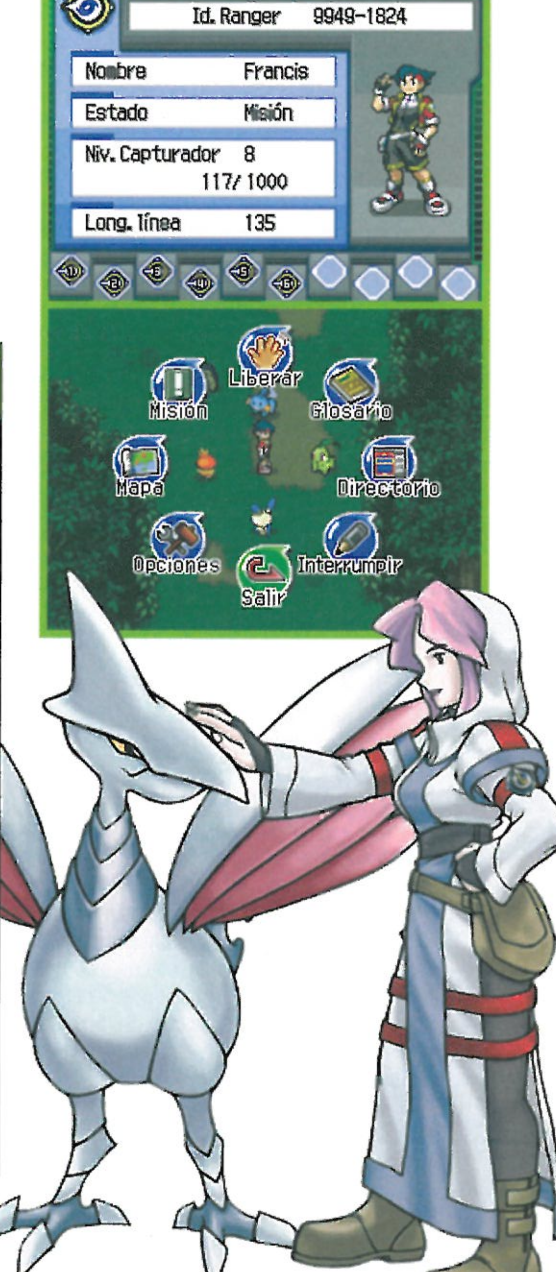


▲ Los obstáculos que puedes encontrarte son muy peligrosos para tu captura. Si los tocas sin querer con tu Línea, no podrás seguir adelante con el proceso.

Sube de nivel

Cada vez que capturas a un Pokémon, ganas Puntos de Experiencia. Cuando consigas acumular suficientes puntos de experiencia, tu Capturador subirá de nivel, y su longitud máxima de la Línea de Captura y la cantidad de energía máxima que puede tener, aumentarán (la longitud máxima de la Línea de Captura te permitirá hacer círculos más grandes).

Para ver el nivel en el que se encuentra tu Capturador y lo cerca que estás de pasar al siguiente, **pincha con el puntero en el indicador de energía** de la esquina superior izquierda para acceder al menú principal. La información que buscas aparecerá en la pantalla superior de la consola.



Nivel	Puntos de Experiencia	Longitud de la línea	Energía Máxima
1	-	100	4
2	100	105	6
3	200	110	8
4	400	115	10
5	550	120	12
6	650	125	15
7	700	130	18
8	800	135	20
9	1.000	140	23
10	1.200	145	25
11	1.600	150	27
12	2.000	155	30
13	2.500	160	34
14	3.800	165	37
15	4.800	170	40
16	6.000	175	44
17	7.500	180	47
18	9.500	185	50
19	12.500	190	54
20	15.000	200	60

MOVIMIENTOS DEL CAMPO

Gracias a los Movimientos de Campo, podremos quemar objetos, iluminar una cueva oscura, saltar un abismo y... ¡muchas cosas más! Te enseñamos cómo.

¿Cómo saber qué movimiento de campo usar y dónde hacerlo?



Siempre que te encuentres un objeto que te parezca raro, tócalo con el puntero. Si puedes hacer algo con él, aparecerá una descripción del objeto. En el apartado donde pone "**Movimiento de campo Requerido**", aparecerán uno o varios iconos con el movimiento que necesitamos para afectar a ese objeto. Entonces necesitarás encontrar un Pokémon que tenga esos mismos iconos. Fíjate en el número de iconos que tiene el objeto, porque el Pokémon que necesitas debe tener el mismo número. Una vez atrapes **al Pokémon adecuado**, vuelve hasta donde estaba el objeto. Arrastra al Pokémon hasta el objeto. Te preguntará si quieres usar el Movimiento de Campo de ese Pokémon en ese objeto. Tras realizar el movimiento, el Pokémon será liberado.

Quemar



Casi todos los de tipo Fuego lo tienen. Los troncos se pueden quemar con cualquiera de ellos.

Recargar



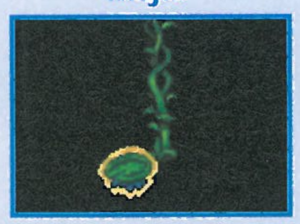
Un Pokémon Eléctrico regargará la energía del Capturado dependiendo de la potencia de su movimiento.

Lazo



Encontrar un Pokémon con este Mov. es difícil, así que cuando pilles uno, guárdalo bien.

Mojar



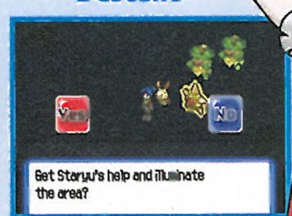
Es útil para sofocar pequeños incendios y para enfriar lavas. Hace crecer enredaderas secas.

Placaje



Consigue muchas cosas como hacer caer Pokémon de un árbol o zarandear un cubo de basura.

Destello



Solo lo tiene un Pokémon: Staryu. Lo utilizará para que veas sitios oscuros, como los sótanos.

Corte



Busca arbustos que sobresalgan del césped o vallas que bloqueen el paso y úsalo ahí.

Destruir



Encontrarás un montón de obstáculos que necesiten este Movimiento: rocas, cantos, muros...

Tornado



Puede arrancar las plantas del suelo, dejando al descubierto a Pokémon difíciles de encontrar.



LAS POKé AYUDAS

Siempre que necesites ayuda durante un combate, podrás pedírsela a uno de los Pokémon que viajen contigo. Descubre cómo utilizar la Poké Ayuda adecuada.

¿Necesitas una Poké Ayuda?

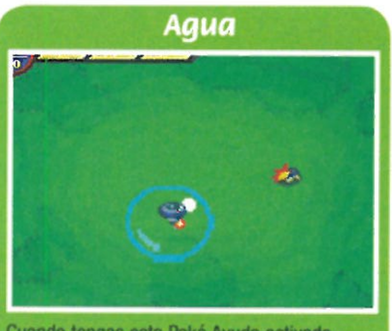
Si capturas una **gran variedad de Pokémon** durante la aventura, siempre tendrás **varios tipos de Poké Ayuda** distintos, dispuestos a poderlos usar cuando sean necesarios. Para activar una Poké Ayuda, toca con el puntero en el icono de Minun/ Plusle que aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla. A continuación tienes que elegir uno de los Pokémon que viajan contigo en ese momento. Debajo de él verás una pequeña **descripción de la Poké Ayuda** que te puede dar ese Pokémon. Cuando decidas qué Pokémon es el que vas a usar, pincha en Poké Ayuda para poner en marcha la ayuda elegida.

Consejo: Una vez que pongas en marcha una Poké Ayuda, no durará por siempre. Cuando una Poké Ayuda está en funcionamiento, aparecerá una cuenta atrás en la pantalla superior, que te indicará los segundos que quedan hasta que la Poké Ayuda desaparezca. Vigila ese indicador si no quieres llevarte una desagradable sorpresa.



▲ Las Poké Ayudas tienen un tiempo límite, tendrás que estar muy atento al temporizador que aparece en la pantalla.

Agua



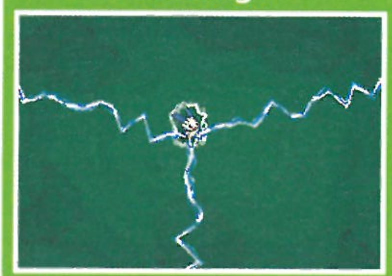
Cuando tengas esta Poké Ayuda activada, toca en un punto de la pantalla táctil y deja el puntero sobre la pantalla, hasta que aparezca y crezca una burbuja. Empuja la burbuja en dirección hacia el enemigo y quedará atrapado en su interior, impidiendo que escape.

Bicho



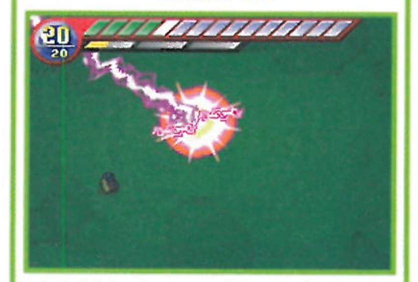
Si después de activar esta Poké Ayuda, dibujas una pequeña línea cerca del enemigo, cuando levantes el puntero aparecerá una pequeña tela de araña que retendrá al Pokémon. Mientras el Pokémon está retenido, podrás hacer círculos a su alrededor sin problemas.

Descarga



Al accionar esta Poké Ayuda, Plusle o Minun lanzarán rayos eléctricos por la pantalla, que dejarán paralizados a los enemigos. Ten cuidado porque hay un pequeño retardo entre el momento que eliges la Poké Ayuda hasta que es activada .

Eléctrico



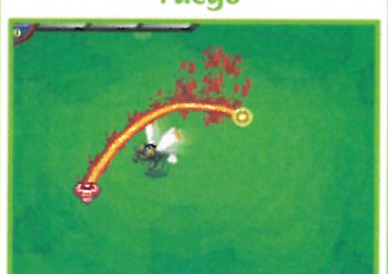
Esta Poké Ayuda recargará la energía del Capturador. Dependiendo de la potencia de la Poké Ayuda, te recargará más o menos barras de energía: Con un icono de potencia recargará 5 barras, con 2 iconos recargará 15 barras, y con 3 iconos toda la barra.

Fantasma



Con esta Poké Ayuda activada, cuando hagas un círculo alrededor de un enemigo aparecerá un fantasma en el centro que inmovilizará al Pokémon. Además, el fantasma en cuestión permanecerá en pantalla mientras continúes haciendo círculos con el puntero.

Fuego



Esta Poké Ayuda hace que tu Línea de Captura esté ardiendo por un pequeño periodo de tiempo. Sin embargo, si un Pokémon toca esta Línea ardiente, se detendrá y no podrá atacar. Si haces círculos de fuego alrededor de un Pokémon, evitarás que pueda escapar.

Hielo

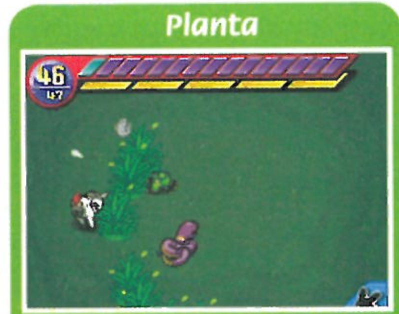


Si esta Poké Ayuda está activa, cuando hagas círculos alrededor de un Pokémon le dejarás congelado durante un tiempo. Esto te permitirá hacer varios círculos antes de que se descongele. Mucho ojo: no es efectivo contra varios grupos de Pokémon.

Lucha

Esta Poké Ayuda dobla la energía de la Línea de Captura al enfrentarte a los enemigos. De esta forma, si un Pokémon requería de 10 círculos para ser atrapado, con esta Poké Ayuda lo harás con 5 círculos. Contra los grupos de Pokémon, triplica la energía.

Planta



Esta Poké Ayuda hace que crezcan plantas allí por donde pasa la Línea de Captura, creando unas barreras que pueden dejar a los Pokémon encerrados. Es especialmente útil contra Pokémon muy rápidos o que intentan huir de ti. Así que toma nota.

Psíquico



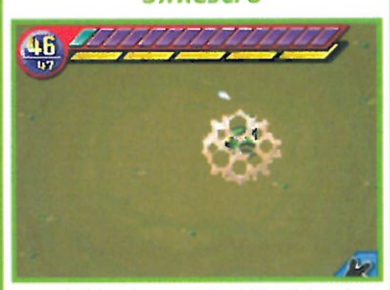
Con esta Poké Ayuda activada todos los Pokémon de la pantalla quedarán paralizados y levitarán sobre el suelo. Afecta directamente a todos los Pokémon de la pantalla y los lleva hacia el centro, facilitándonos hacer círculos a su alrededor para capturarlos.

Roca



Los efectos de esta Poké Ayuda son muy parecidos a los de la Poké Ayuda Bicho. Cuando dibujas una línea, levantarás una nube de polvo en la dirección de la línea que has dibujado, y si esta nube golpea a un Pokémon, lo dejará inmovilizado durante un rato.

Siniestro



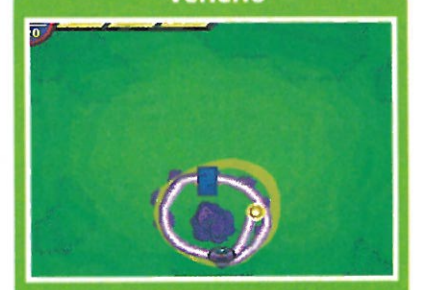
Esta Poké Ayuda te permite doblar la longitud máxima de tu Línea de Captura, pero te quita una cuarta parte de la energía que tenías antes. Con esta Poké Ayuda puedes hacer círculos a casi toda la pantalla táctil, incluyendo a los Pokémon que hay en ella.

Tierra



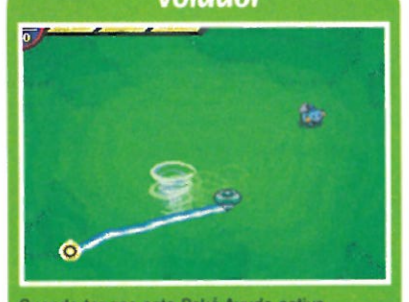
Esta Poké Ayuda levanta la tierra que hay debajo de la Línea de Captura, creando una barrera infranqueable. Puedes usarla para dibujar barreras delante de Pokémon que se muevan muy rápido o para hacer círculos alrededor de Pokémon que intentan huir.

Veneno



Con esta Poké Ayuda Activa, de tu Línea de Captura saldrá un gas venenoso que dejará paralizados a los Pokémon. Úsala para dibujar líneas delante de los Pokémon y paralizarlos, o para envolver a los Pokémon en un círculo de gas venenoso que impida su huida.

Volador



Cuando tengas esta Poké Ayuda activa, cada vez que dibujes una línea y después levantes el puntero, lanzarás un remolino en la dirección del dibujo; el remolino inmovilizará durante un tiempo a los Pokémon que se encuentre en su camino.

LOS RANGOS RANGERS

Cualquier Líder de una de las Bases Ranger puede ascenderte de rango. Pero para ganarte el derecho a subir de rango, deberás completar una de las misiones oficiales.

Cómo subir de rango





Cada vez que completes una de las misiones oficiales que te ha asignado uno de los líderes de las Bases Ranger, recibirás un **ascenso de rango**. Los rangos van **del 1 al 10** y con cada uno aumentarás la potencia de los ataques de tu acompañante y también la capacidad de reclutar más Pokémon para que viajen a tu lado en la aventura.

Aumenta la potencia del acompañante



La Unión Ranger piensa que hasta que tu Pokémon acompañante (Minun ó Plusle) no sepa controlar todas sus capacidades, no debe de tener acceso a ellas. Por ese motivo, a medida que pases más tiempo con él, irás ganado confianza con este Pokémon y **aumentará la barra de potencia del acompañante**. De esta forma, cada vez que asciendas de rango hasta un número impar (3, 5, 7 ó 9) aumentará el tamaño de la barra de potencia de tu amigo, lo que le permitirá poder usar ataques más potentes.

Nuevos amigos Pokémon

Al ascender a los rangos 4, 7 y 10, la Unión Ranger **aumentará el límite máximo de amigos Pokémon que pueden viajar contigo**. A partir de ese momento, podrás viajar con un Pokémon más de los que podías llevar antes.

Además, al ascender de rango la Unión Ranger te informará de que puedes utilizar **nuevos tipos de Poké Ayudas**. O dicho de otra forma, a partir de ese momento empezarán a aparecer Pokémon que dispongan de ese tipo de Poké Ayuda.



Rango	Poké Ayudas desbloqueadas	Potencia del	Límite de amigos
1	-	100	4
2	100	105	6
3	200	110	8
4	400	115	10
5	550	120	12
6	650	125	15
7	700	130	18
8	800	135	20
9	1.000	140	23
10	1.200	145	25
20	15.000	200	60



LOONEY TUNES PARK

NIÑO GRATIS

P066/07
7066

A4 Salida 22

902.024.100
www.ParqueWarner.com

TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s07)

Este cupón es canjeable con la compra de dos entradas de tarifa de adulto para un día (33€/ udad), en las Taquillas de Parque Warner. La entrada Gratis solamente es tarifa de niño para un día (25€).Niños menores de 5 años entran gratis. Este cupón es válido desde 01/07/07 hasta 04/11/07 y según los días oficiales de apertura.No se aceptarán cupones fotocopiados, manipulados o deteriorados. Cupón no reembolsable por su valor económico.Prohibida su venta. No acumulable a otras promociones. Parking no incluido





Guía de maestros

POKéMON MUNDO MISTERIOSO

Nuestro recorrido por Mundo Misterioso ha llegado a su fin. En esta útima entrega de la guía te contamos cómo acceder a las mazmorras más recónditas y te desvelamos los últimos secretos de la averntura... ¡No te confíes, este juego todavía puede darte muchas sorpresas, entrenador!

Pokémon™ Mundo misterioso

EQUIPO DE RESCATE AZUL · EQUIPO DE RESCATE ROJO



Pokémon™ Mundo misterioso

EQUIPO DE RESCATE AZUL

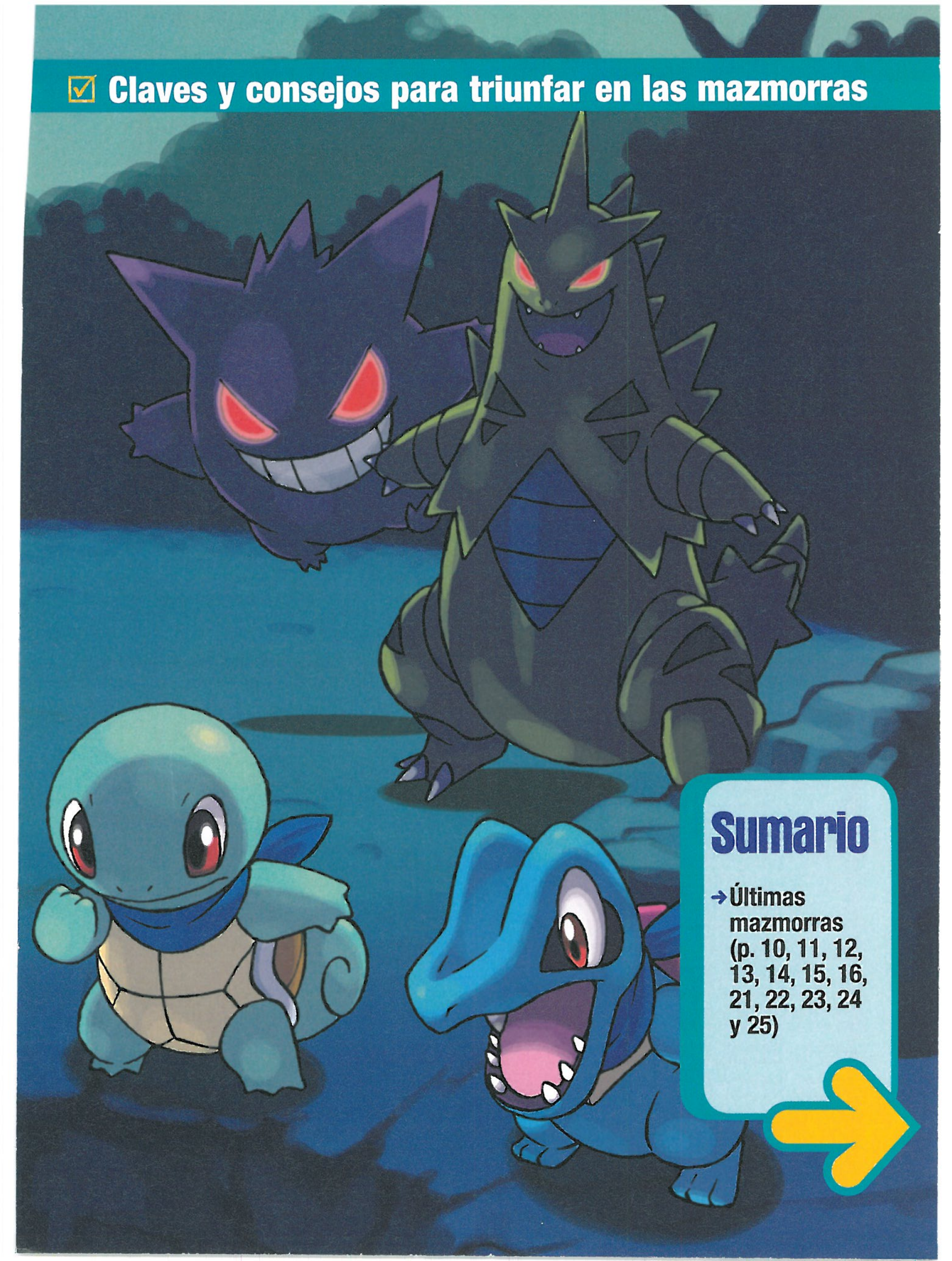
EQUIPO DE RESCATE ROJO

Squirtle

The Pokémon Company

Nintendo®

pokemon.nintendo.es



Sumario

ÚLTIMAS MAZMORRAS EXTRA

En estas páginas te explicaremos cómo acceder a las últimas y más secretas y recónditas mazmorras del juego. En ellas podrás encontrar los más fabulosos tesoros.



● TERRENO: Agua ● NIVELES: 99 ● EQUIPO MÁXIMO: 1

Bosque Pureza

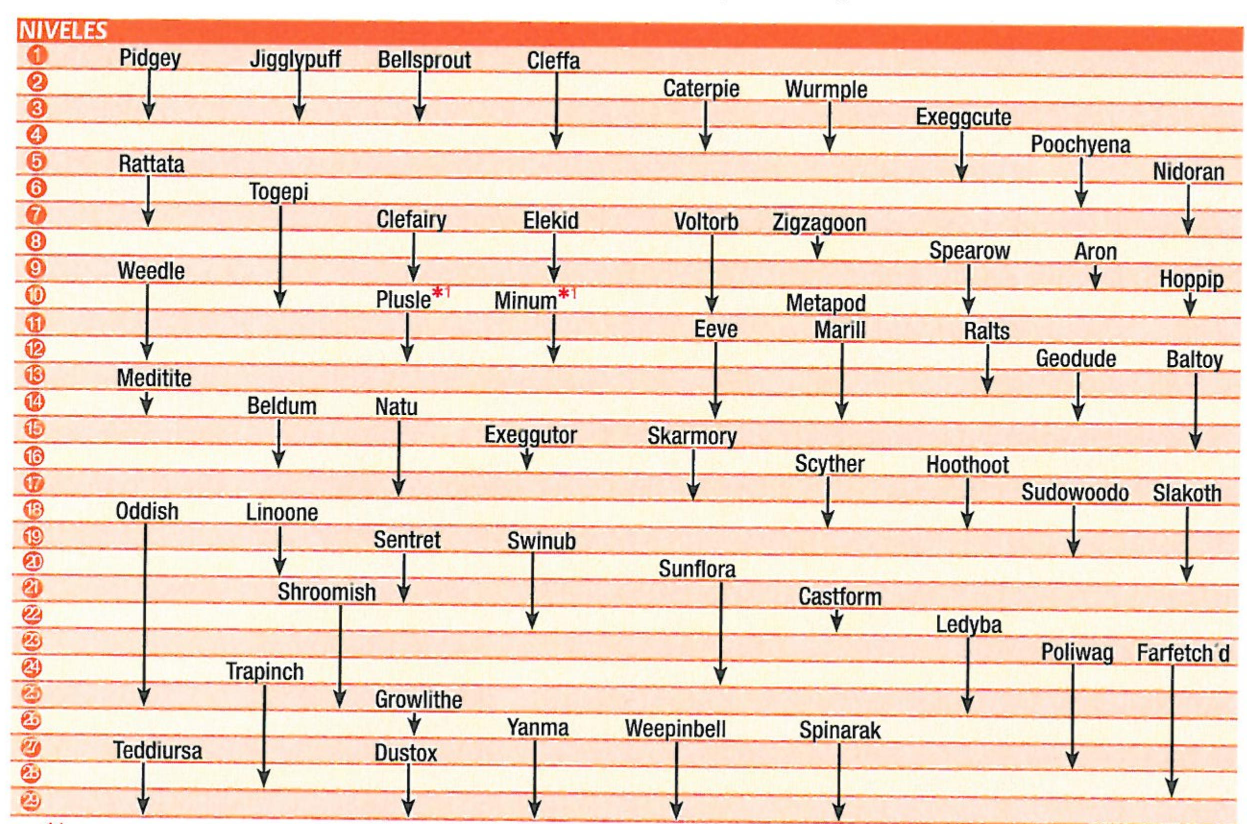
Si consigues llegar al nivel 99 de esta mazmorra encontrarás a Celebi.



■ **QUÉ HACER ANTES DE ENTRAR:** Para poder acceder a esta mazmorra, antes tienes que haber **completado el "Valle Escarpado"** (Consulta la revista Pokémon de los meses anteriores). Deberás recorrer esta mazmorra con un único Pokémon y tampoco podrás llevar nada en la mochila. Antes de entrar, al igual que pasaba en la Cueva Deseo, es mejor elegir un Pokémon que esté en la tercera evolución.

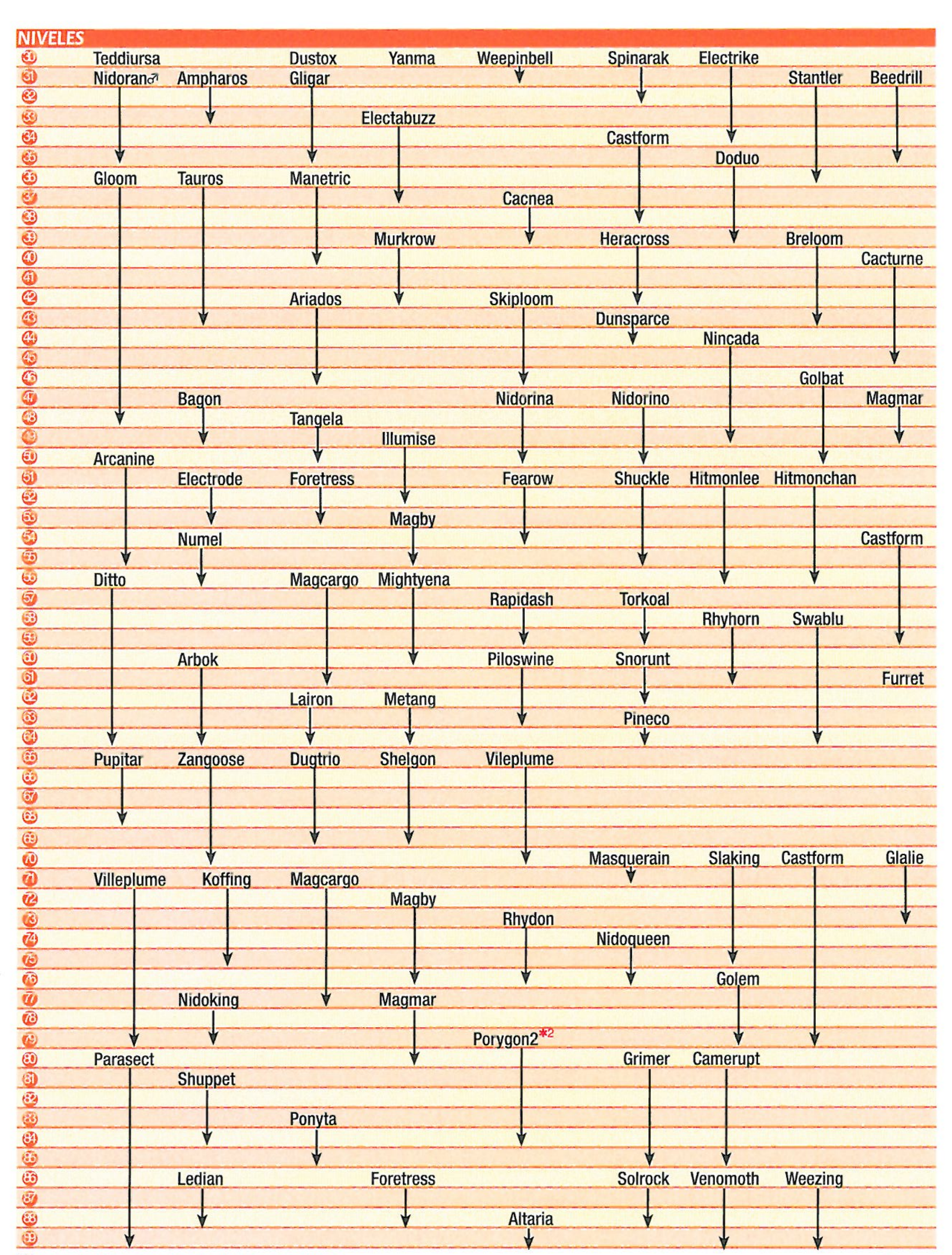
■ **DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN:** Recorre los 99 niveles y recluta al buscadísimo Celebi. No será fácil pero... ¡inténtalo!

■ **DENTRO DE LA MAZMORRA:** Si quieres conseguir bastantes puntos de experiencia y encontrar objetos que puedan ayudarte, tendrás que derrotar a todos los enemigos y explorar todos los niveles por los que vas pasando. Usa el ataque básico constantemente, y **guarda los movimientos que gastan PP** para usarlos solo en casos desesperados, o contra Pokémon que puedan ser más peligrosos. **Visita todas las Tiendas Keckleon** que encuentres para comprar en ellas los objetos (sobre todo MT, Semillas Jubilo y Semillas Revivir). En el nivel 99 te encontrarás con Celebi, pero esta vez no tendrás que luchar con él. Directamente te preguntará si quieres que se una a tu equipo, y si le dices que sí, aparecerá la Zona de Recreo "Bosque Sanador" y le reclutarás.



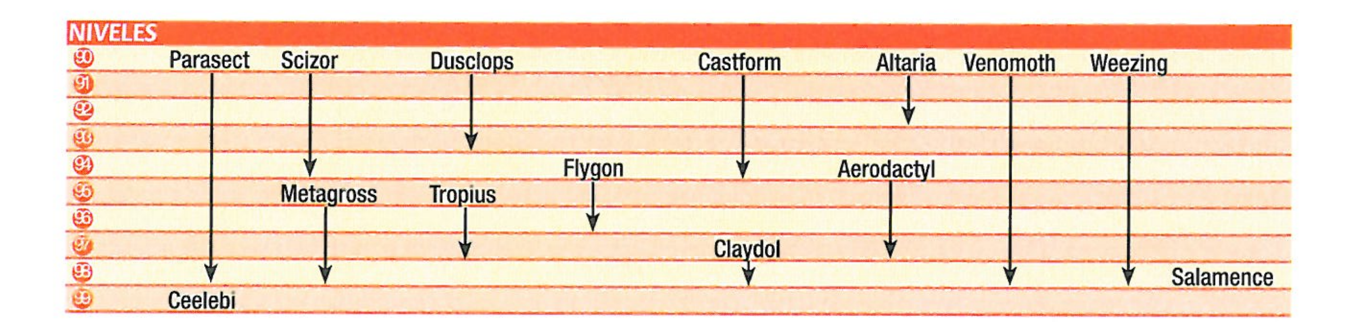
*1 Plusle aparece en Equipo de rescate Rojo y Minum aparece en Equipo de rescate Rojo.

continúa



*2 Porygon2 sólo aparece en Equipo de rescate Rojo

continúa





● TERRENO: Agua ● NIVELES: 99 ● EQUIPO MÁXIMO: 3

Torre Regocijo

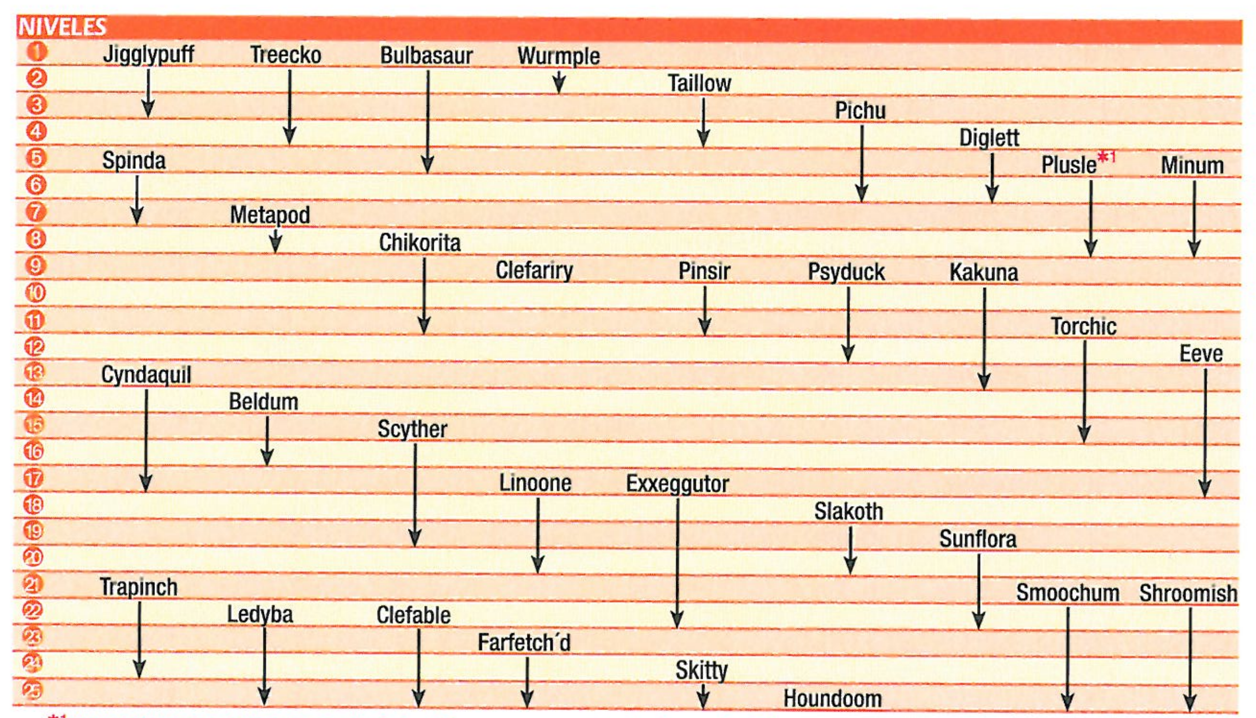
Esta es la última mazmorra gigante. En sus 99 niveles verás Pokémon muy raros.

OBJETOS:
- Objetos comunes
- Manzanotas
- Objetos para lanzar.
- Semillas Júbilo y Cintas Júbilo (Tiendas Kecleon)

■ **QUÉ HACER ANTES DE ENTRAR:** Para abrir el acceso a esta mazmorra, antes tendrás que **completar el "Valle Escarpado"**. Al igual que pasaba en la Cueva Deseo, nada más entrar los Pokémon de tu equipo aparecerán al nivel 1, pero no hay limitaciones de número de Pokémon en tu equipo, ni de objetos que puedes llevar en la mochila.

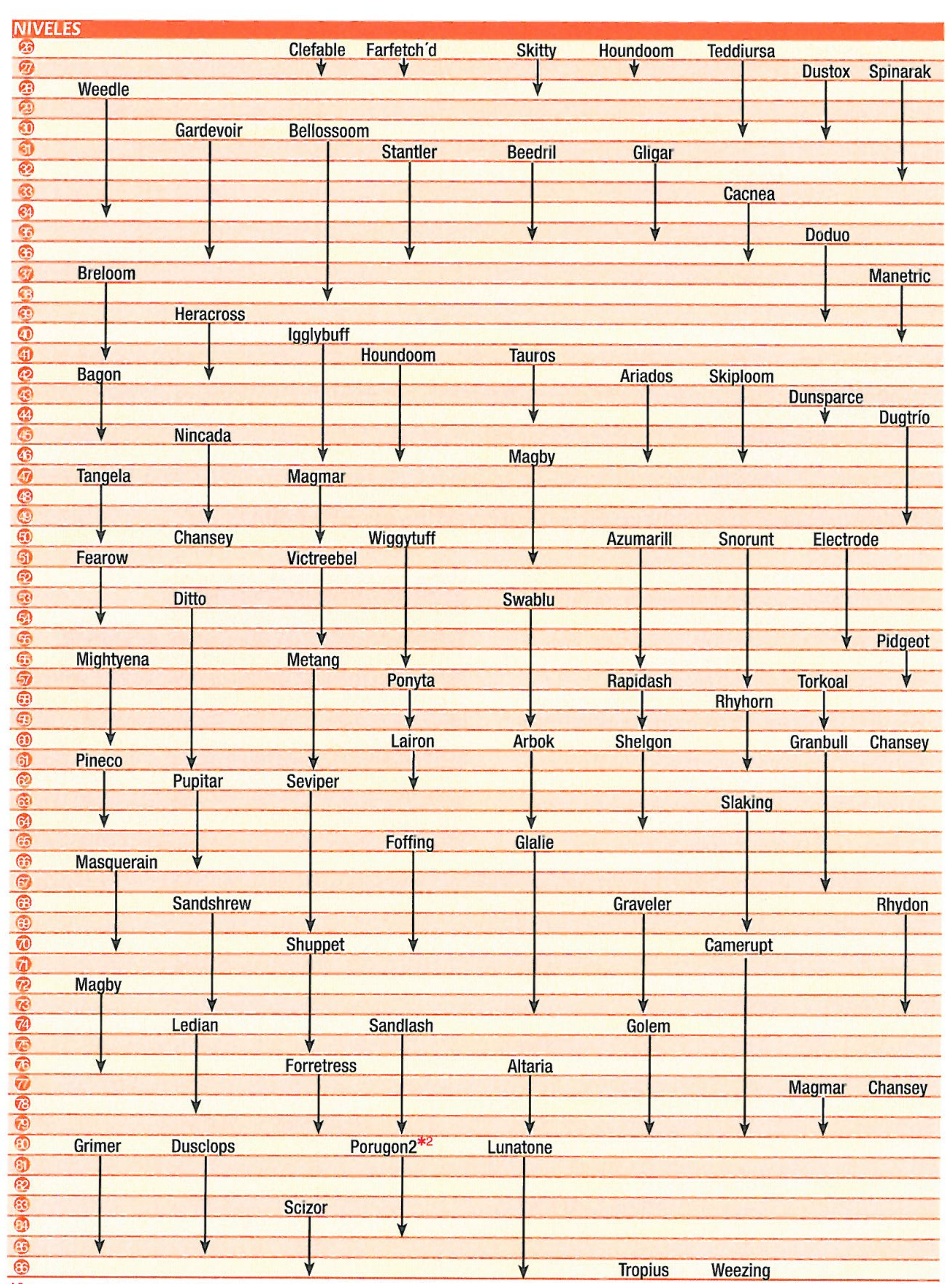
■ **DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN:** No hay objetivo especial a cumplir, salvo reclutar a Pokémon poco frecuentes.

■ **DENTRO DE LA MAZMORRA:** Como el principal objetivo en esta mazmorra es el **reclutar Pokémon raros**, es mejor que a medida que vayas atrapando Pokémon, envíes a los Pokémon con los que empezaste de vuelta a la base de tu equipo, y que los vayas sustituyendo con Pokémon atrapados. Asimismo, ve consiguiendo puntos de experiencia para ir subiendo de nivel a tus Pokémon, porque según vayas avanzando, te irás encontrando cada vez con Pokémon más fuertes y difíciles de derrotar. Si lo haces así, no tendrás problema.
Este es el **único lugar del juego donde podrás reclutar a Blissey**, la evolución de Chansey (en el nivel 88), pero para reclutarlo antes tendrás que conseguir la Zona de Recreo "Pradera Celeste". Vamos con la lista de Pokémon que podrás encontrar en cada uno de los niveles.



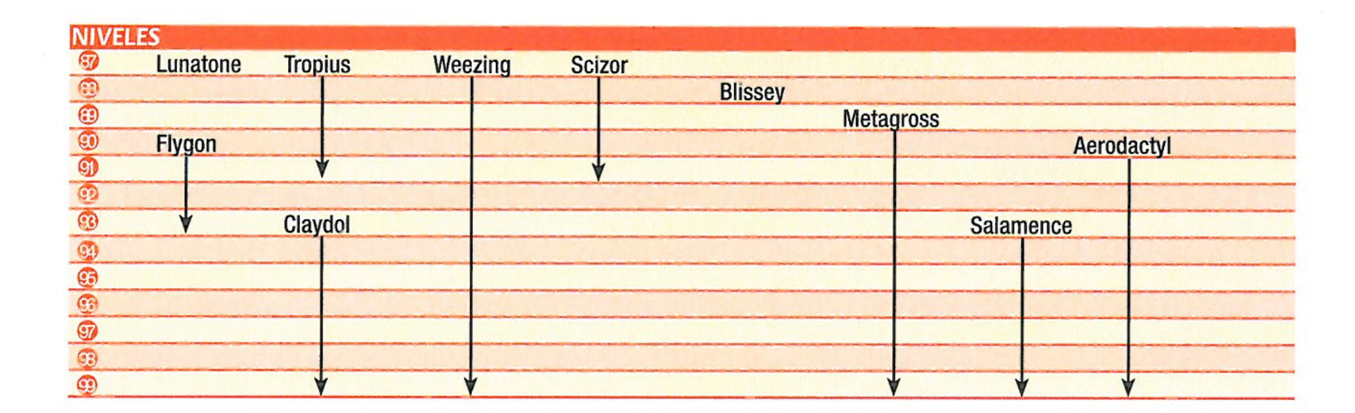
*1 Plusle aparece en Equipo de rescate Rojo y Minum aparece en Equipo de rescate Rojo.

continúa



*2 Porygon2 sólo aparece en Equipo de rescate Rojo

continúa





● TERRENO: Tierra ● NIVELES: 19 ● EQUIPO MÁXIMO: 3

Estanque Cascada

En este estanque podrás encontrar Pokémon poco frecuentes del tipo Agua.

OBJETOS:

- Baya Aranja
- Semilla Cura
- Elixir Máximo
- Geoguijarros
- Poké-monedas.

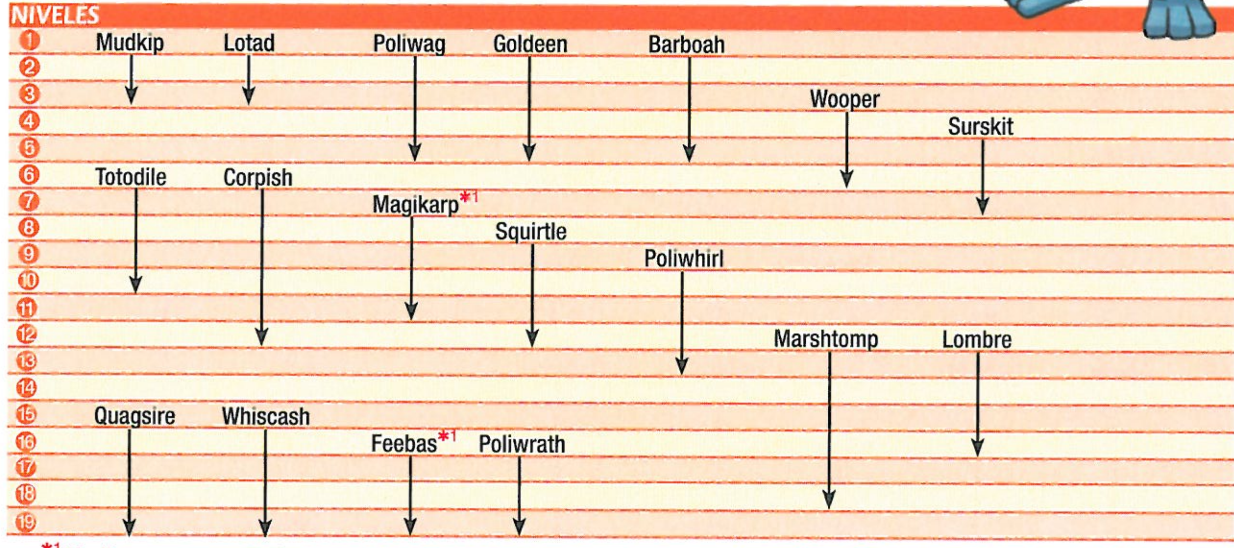
■ **QUÉ HACER ANTES DE ENTRAR:** Para poder acceder a esta mazmorra necesitarás **enseñar a alguno de tus Pokémon la MO Cascada**, o bien llevar ese objeto en la mochila. La MO Cascada la encontrarás en el nivel 15 de la Cueva Solar.

■ **DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN:** No hay ningún objetivo a cumplir, salvo reclutar a Pokémon poco frecuentes.

■ **DENTRO DE LA MAZMORRA:** Si llevas en tu equipo algún Pokémon de tipo Planta o Eléctrico tendrás bastante ventaja a la hora de enfrentarte a los **numerosos Pokémon de tipo Agua**. No es una mazmorra muy difícil y es ideal si quieres aprovechar para subir de nivel a algún Pokémon que este a un nivel bajo. Como Pokémon especialmente raros podrás encontrar a **Magikarp** si tienes el Equipo de Rescate rojo o a **Feebas** si tu juego es el Equipo de Rescate azul.



▲ Lleva Pokémon tipo Planta porque los más poderosos Pokémon de tipo Agua te esperan en esta mazmorra.



*1 Magikarp aparece en Equipo de rescate Azul y Feebas aparece en Equipo de rescate Rojo.



● TERRENO: Agua ● NIVELES: 30 ● EQUIPO MÁXIMO: 3

Gran Mar

Encuentra los dos únicos objetos que pueden hacer evolucionar a Clamperl.

OBJETOS:
- Unisalasfera
- Semillas Torpeza
- Cinta Júbilo
- Escama Marina (nivel 15)
- Diente Marino (nivel 25)

■ **QUÉ HACER ANTES DE ENTRAR:** Esta mazmorra sólo aparecerá si antes **consigues la Zona de Recreo llamada "Mar Sereno"**. Además, para poder entrar en ella tendrás que enseñar a uno de los Pokémon de tu equipo la MO Buceo, que se consigue en el nivel 10 de la Cueva Solar (consulta los números anteriores de la revista Pokémon). Escoge para tu equipo a algunos Pokémon de tipo Eléctrico o de tipo Planta, que te vendrán muy bien.

■ **DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN:** Tienes que conseguir los dos únicos y raros objetos de evolución que pueden hacer evolucionar a Clamperl. Además, el objetivo es reclutar a Pokémon poco habituales. Hale, ponte con ello.

■ **DENTRO DE LA MAZMORRA:** Ten **cuidado con Dragonite** en los pisos donde aparece porque es bastante peligroso. Sólo si estás jugando con el Equipo de Rescate Rojo, tendrás la oportunidad de reclutar a Mantine al final de la mazmorra. En el nivel 15 podrás encontrar una **Escama Marina**, y en el 25 un **Diente Marino**. Esos objetos, son los únicos que pueden hacer **evolucionar al Pokémon Clamperl**, pero necesitarás para ello también de un objeto **Cable Link**. Si no tienes ningún Cable Link tendrás que volver a la mazmorra y buscar en donde estaban los dos objetos anteriores. Una vez lo tengas, podrás ir a la mazmorra y hacer evolucionar a Clamperl.



▲ En los niveles 15 y 25 encontrarás dos objetos de evolución: La Escama Marina y el Diente Marino. Son los únicos objetos para evolucionar a Clamperl. También necesitarás un "Cable Link" para conseguirlo.

NIVELES

Nivel	Pokémon
1	Wingull, Tentacool, Qwilfish
2	
3	
4	
5	Kabuto, Corsola
6	Slowpoke
7	
8	
9	
10	Horsea, Dragonite
11	
12	
13	
14	
15	Dragonite
16	
17	
18	
19	
20	Dragonite, Vaporeon
21	Staryu, Tentacruel, Anorith
22	
23	
24	Kingler, Kabutops
25	Slowbro, Dragonite
26	
27	Seadra
28	
29	
30	Vaporeon, Mantine*1

*1 Mantine sólo aparece en Equipo de rescate Rojo



● TERRENO: Agua ● NIVELES: 75 ● EQUIPO MÁXIMO: 3

Mar Lejano

Dos de las MT más poderosas están escondidas en las profundidades del mar.

OBJETOS:
- Cinto Ceñido
- Cinta Júbilo
- Escama Marina
- Diente Marino
- Llaves

■ QUÉ HACER ANTES DE ENTRAR: Al igual que para entrar en la mazmorra Gran Mar, necesitarás tener la **Zona de Recreo llamada "Mar Sereno" y la MO Buceo**. Los Pokémon de tipo Eléctrico son los que más te van a ayudar, porque son especialmente resistentes contra los movimientos de tipo Hielo. Mete en la mochila varias **Manzanotas** y equipa a tus Pokémon con **Lazo Faja y Cinto Ceñido**, porque te harán falta en una mazmorra extensa como esta.

■ DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN: Conseguir dos extrañas y poderosas MT que están escondidas en el mar y reclutar Pokémon poco frecuentes.

■ DENTRO DE LA MAZMORRA: Si estas jugando con el Equipo de Rescate Azul, aparecerá **Lapras entre los niveles 45 y 50**. Precisamente en el nivel 50 encontrarás una habitación con un tesoro que contiene la MT Sablazo y en el nivel 72 hay otro tesoro con la MT Cortaviento. **Para llegar hasta esos tesoros necesitarás usar Llaves**, así que te recomendamos que lleves unas cuantas en la mochila por si te hicieran falta.

NIVELES			
1	Shellder	Omanute	Krabby
2			
3			
4			
5			
6	Slowpoke	Seel	
7			
8			
9			
10	Spheal		
11			
12			
13			
14	Anorith		
15			
16			
17			
18			
19			
20	Vaporeon	Grimer	Omastar
21			
22			
23			
24			
25			
26	Kingler		
27			
28			
29			
30			
31	Slowbro	Carvanha	
32			
33			
34			
35	Starmie	Armaldo	Sealeo
36			
37			
38			
39			
40			

continúa

NIVELES

Pokémon	Niveles
Starmie	41–44
Armaldo	41–44
Sealeo	41–44
Wailmer	41–50
Lapras	45–50
Luvdisc	45–54
Vaporeon	50
Dratini	50–59
Slowking	50–59
Dewgong	55–57
Octillery	55–57
Muk	60–69
Vaporeon	60
Clamperl	65–75
Sharpedo	67–69
Walrein	67–69
Vaporeon	70
Kingdra	70–75
Wailord	70–75



● **TERRENO: Agua** ● **NIVELES: 20** ● **EQUIPO MÁXIMO: 3**

Gran Desierto

Soporta las constantes Tormentas de Arena si quieres encontrar Pokémon únicos.

OBJETOS:

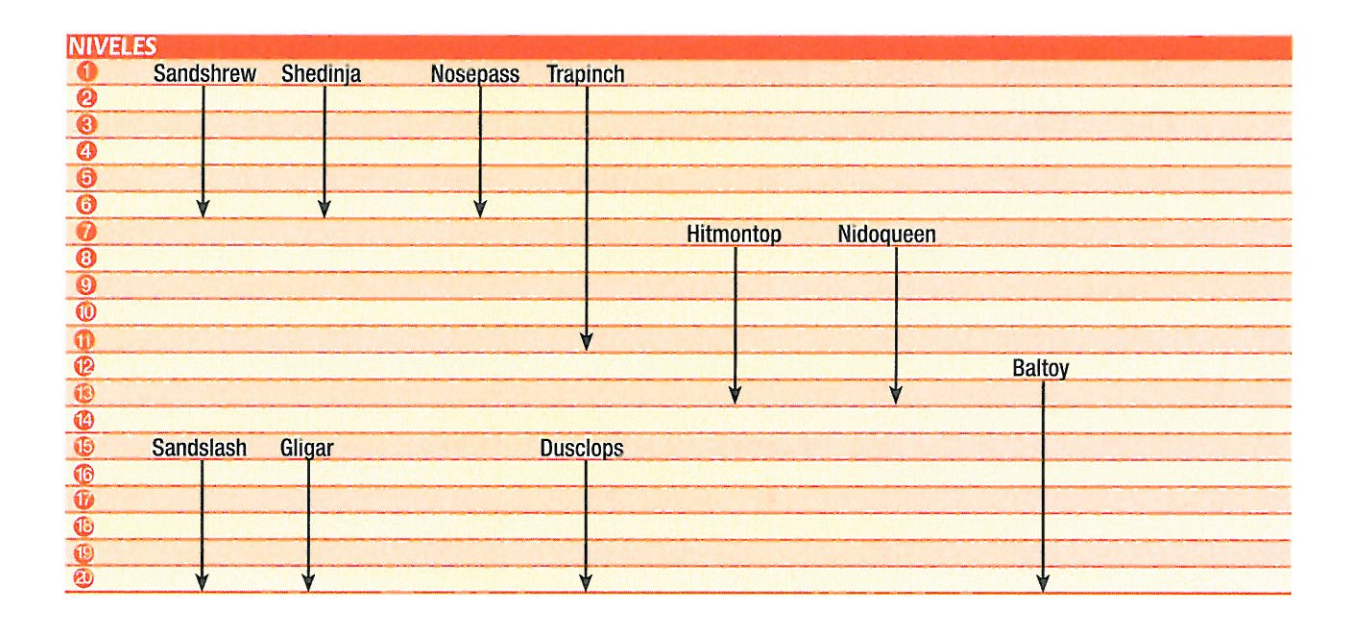
- Lazo Energía
- Lazo Faja
- Cinta Cura
- Varias MT
- Gomi Oro
- Gomi Plata.

■ **QUÉ HACER ANTES DE ENTRAR:** Para poder entrar en esta mazmorra antes tendrás que haber **comprado la Zona de Recreo llamada "Desierto Horno"** en el Club de Wigglytuff. La verdad es que no es una mazmorra demasiado complicada. Tan solo escoge para tu equipo **Pokémon de tipo Tierra, Roca y Acero** y equípalos con un Lazo Clima para que soporten mejor las inclemencias del tiempo.

■ **DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN:** No hay ningún objetivo especial a cumplir.

■ **DENTRO DE LA MAZMORRA:** Lo más peligroso que vas a encontrar en esta mazmorra son las dichosas **Tormentas de Arena**. Si además se combina con el hecho de que alguno de tus Pokémon este envenenado, será mucho más peligroso. Sin embargo, si llevas los Pokémon que te hemos aconsejado antes no tendrás grandes complicaciones. **En los niveles 19 y 20 tendrás la oportunidad de encontrar alguna Llave.** No te olvides de explorar bien esos niveles para cogerla.

▲ En esta mazmorara ncontrarás constantes Tormentas de Arena.





● TERRENO: Agua ● NIVELES: 15 ● EQUIPO MÁXIMO: 3

Reliquia Oscura

En este oscuro lugar tendrás que enfrentarte a muchos Pokémon Fantasma.

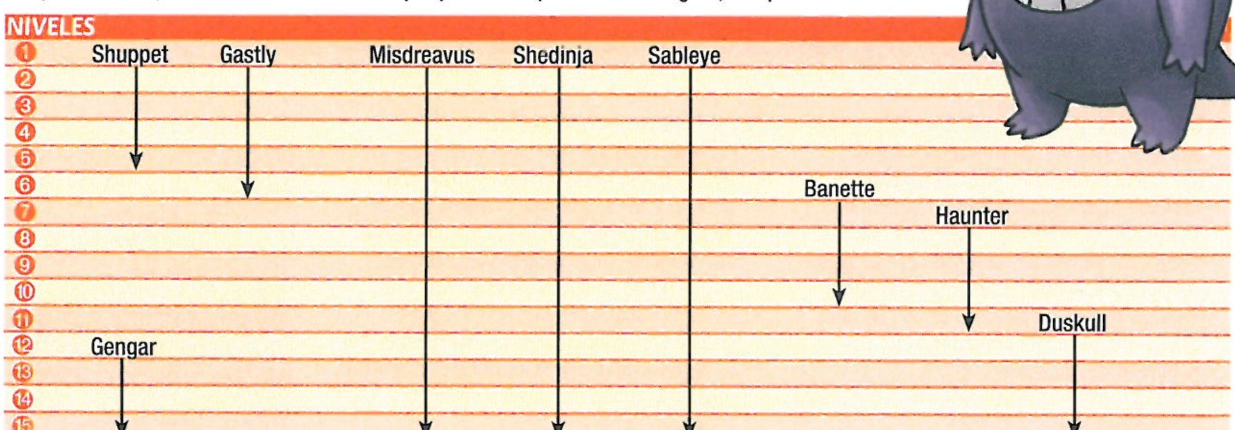
OBJETOS:

- *Varias MT (Sofoco, Corpulencia, Cola Férrea, Hidropulso y Intercambio)*
- *Raras Esferas*
- *Semillas*

■ QUÉ HACER ANTES DE ENTRAR: Tendrás que comprar la Zona de Recreo llamada **"Bosque Secreto"** para poder acceder a esta mazmorra. Una vez en el interior, **elige Pokémon de tipo Fantasma**, que tengan la habilidad **Super-Todoterreno**, o equipa a tus Pokémon con el **Pañuelo Móvil**, para que puedan atravesar las paredes. Te aconsejamos esto porque los enemigos te atacarán desde dentro de la pared, y si no puedes atravesarlas no podrás defenderte de ellos.

■ DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN: No hay ningún objetivo especial.

■ DENTRO DE LA MAZMORRA: Si has traído algún Pokémon de tipo Fantasma, ten mucho cuidado con él porque los ataques de los enemigos le harán mucho daño y estará en peligro constantemente. Por otra parte, **en los niveles 3, 5, 7, 9, 12 y 15 de Reliquia Oscura, vas a encontrar objetos escondidos dentro de las paredes**. Utiliza la habilidad Super-Todoterreno o una Movilesfera para explorar esos niveles hasta que consigas encontrar estos objetos escondidos. Vas a necesitarlos seguro, así que a ello.





● TERRENO: Agua ● NIVELES: 11 ● EQUIPO MÁXIMO: 3

Reliquia Unown

En el interior de las ruinas podrás ver y reclutar a los escurridizos Unown.

OBJETOS:
- Baya Aranja
- Semilla Cura
- Semilla Rapidez
- Fugaesfera
- Elixir Máximo
- Poké-monedas.

■ **QUÉ HACER ANTES DE ENTRAR:** Compra las Zonas de Recreo llamadas **"Vieja Cámara AN"** y "**Vieja Cámara 0?**" para poder entrar en Reliquia Unown. La razón más importante para entrar en esta mazmorra es la posibilidad de reclutar a los escurridizos Unown. No son muy difíciles de derrotar y todos aparecerán al nivel 20 con el movimiento Poder Secreto. Si llevas equipado un **Lazo Amistad te será muy útil** para atraparlos más fácilmente.

■ **DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN:** Encontrar y reclutar a todos los tipos de Unown. Un trabajito interesante.

■ **DENTRO DE LA MAZMORRA:** Lleva **un solo Pokémon en tu equipo** del nivel más alto posible, así tendrás más sitio para reclutar los Unown que puedas y tendrás más oportunidades de atraparlos. Si no estás seguro de que letras te faltan por encontrar, ve a la Zona de Recreo y dale al apartado "Info", los que hayas encontrado aparecerán de color azul.

NIVELES									
1	Unown (A)	Unown (B)	Unown (C)	Unown (D)	Unown (O)	Unown (R)	Unown (U)	Unown (Z)	
2	Unown (E)	Unown (F)	Unown (G)	Unown (H)	Unown (P)	Unown (S)	Unown (X)	Unown (!)	Unown (?)
3	Unown (I)	Unown (J)	Unown (K)	Unown (L)	Unown (T)	Unown (V)	Unown (!)	Unown (?)	
4	Unown (M)	Unown (N)	Unown (O)	Unown (P)	Unown (!)	Unown (?)			
5	Unown (C)	Unown (G)	Unown (J)	Unown (Q)	Unown (R)	Unown (S)	Unown (T)	Unown (!)	Unown (?)
6	Unown (C)	Unown (E)	Unown (U)	Unown (V)	Unown (W)	Unown (X)	Unown (!)	Unown (?)	
7	Unown (A)	Unown (B)	Unown (I)	Unown (K)	Unown (Y)	Unown (Z)	Unown (!)	Unown (?)	
8	Unown (C)	Unown (D)	Unown (G)	Unown (H)	Unown (M)	Unown (Q)	Unown (S)	Unown (U)	
9	Unown (E)	Unown (I)	Unown (J)	Unown (K)	Unown (L)	Unown (P)	Unown (R)	Unown (S)	
10	Unown (H)	Unown (J)	Unown (N)	Unown (O)	Unown (P)	Unown (Q)	Unown (T)	Unown (V)	
11	Unown (C)	Unown (E)	Unown (G)	Unown (I)	Unown (K)	Unown (M)	Unown (O)	Unown (Q)	Unown (S)



● TERRENO: Agua ● NIVELES: 30 ● EQUIPO MÁXIMO: 3

Colina Draco

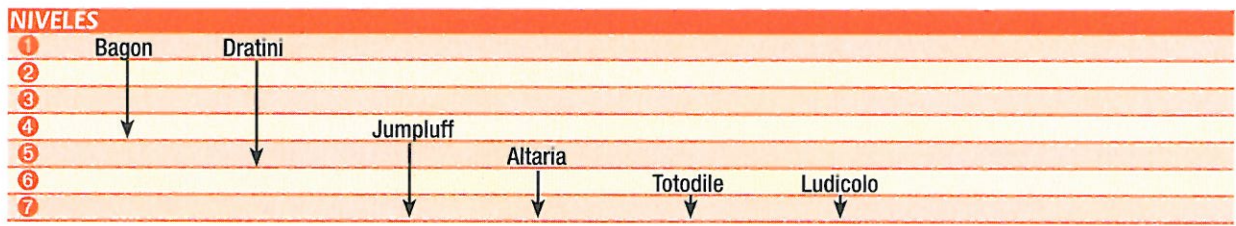
Encontrarás la Escama Dragón y la MO Vuelo en los últimos niveles.

OBJETOS:
- Poké-monedas
- Algunas MT
- Escamadragón (en los niveles 29 y 30).

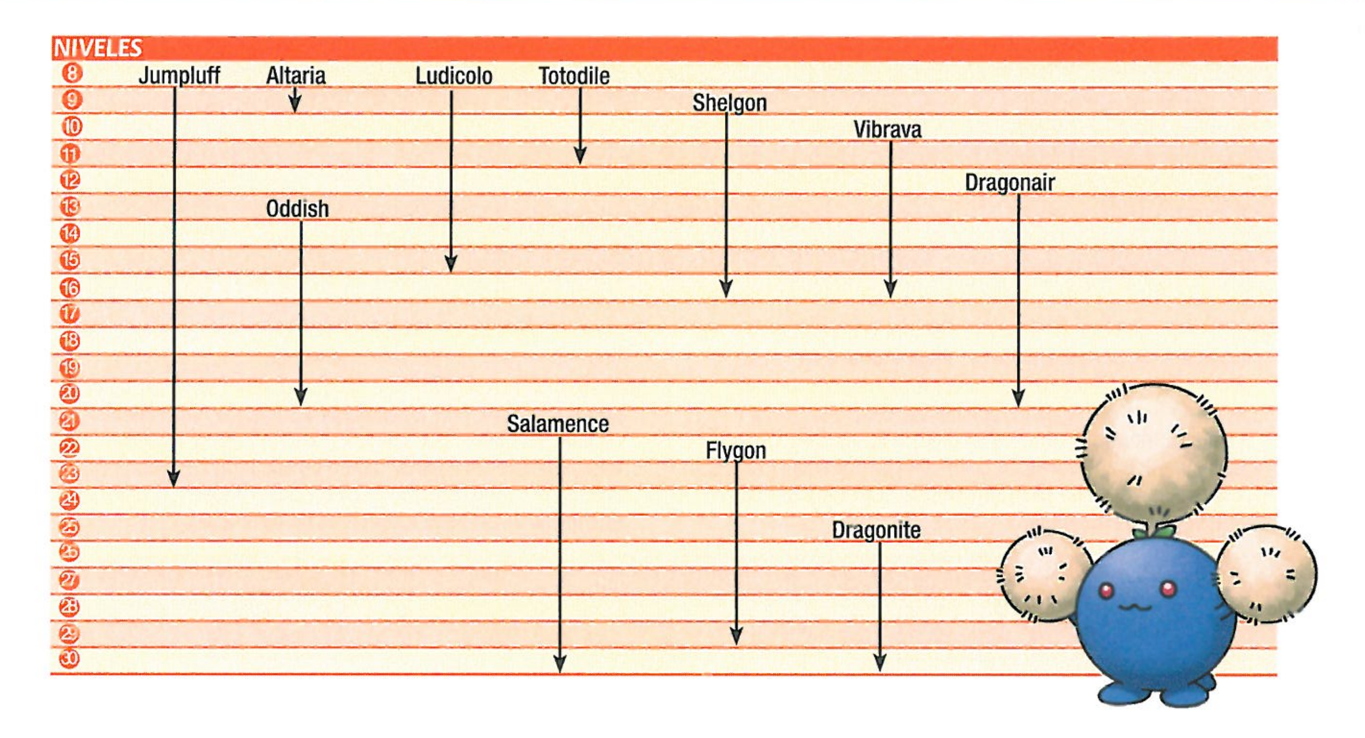
■ **QUÉ HACER ANTES DE ENTRAR:** Para poder entrar en esta mazmorra antes tendrás que conseguir la Zona de Recreo llamada **"Cueva Dragón"**, como recompensa en alguna de las misiones de rescate. Escoge para tu equipo **Pokémon de tipo Hielo y Dragón**. Mete en tu mochila algunas Semillas Revivir y pon también algunas llaves, te harán falta para alcanzar los cofres que contienen la Cinta Sol y la MO Vuelo.

■ **DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN:** Conseguir la MO Vuelo para regresar a la Torre del Cielo.

■ **DENTRO DE LA MAZMORRA:** Encontrarás muchos enemigos de tipo Dragón y montones de trampas y condiciones atmosféricas adversas para todo tu equipo. **Los Pokémon más peligrosos son Dratini, Dragonair y Dragonite** con su movimiento Furia Dragón. En el nivel 20 podrás encontrar la Cinta Sol, que sirve para evolucionar a Eevee en Espeon, algo muy recomendable. En el nivel 30 encontrarás el cofre que contiene la MO Vuelo, con la que podrás regresar a la Torre del Cielo para reclutar al poderoso Rayquaza.



continúa





● TERRENO: Tierra ● NIVELES:50 ● EQUIPO MÁXIMO: 3

Cueva Meridional

Aquí encontrarás el Revestimiento Metálico para que Onix y Scyther evolucionen.

OBJETOS:

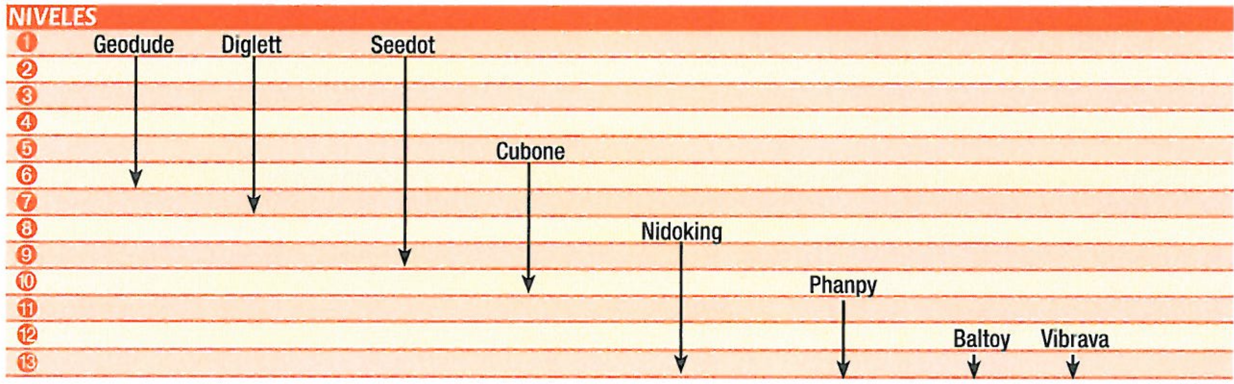
- Algunas MT (Gigadrenadoras, Rayo Hielo, Tóxico y Psíquico)
- Baya Aranja
- Semilla Cura
- Varias Esferas.

■ **QUÉ HACER ANTES DE ENTRAR:** Antes de poder acceder a esta mazmorra, tendrás que conseguir la Zona de Recreo llamada **"Cueva Granito"** como recompensa por completar alguna de las misiones de rescate del Tablón de Anuncios.

Los Pokémon de esta mazmorra son muy resistentes así que lo mejor que llenes tu equipo de **Pokémon de tipo Agua y Planta**. Deja sitio también para algún posible Pokémon que tengas la oportunidad de reclutar. No te olvides de llevar en la mochila **Manzanotas, Elixir máximos y Limpiosferas**.

■ **DESCRIPCIÓN DE LA MISIÓN:** No hay ningún objetivo especial.

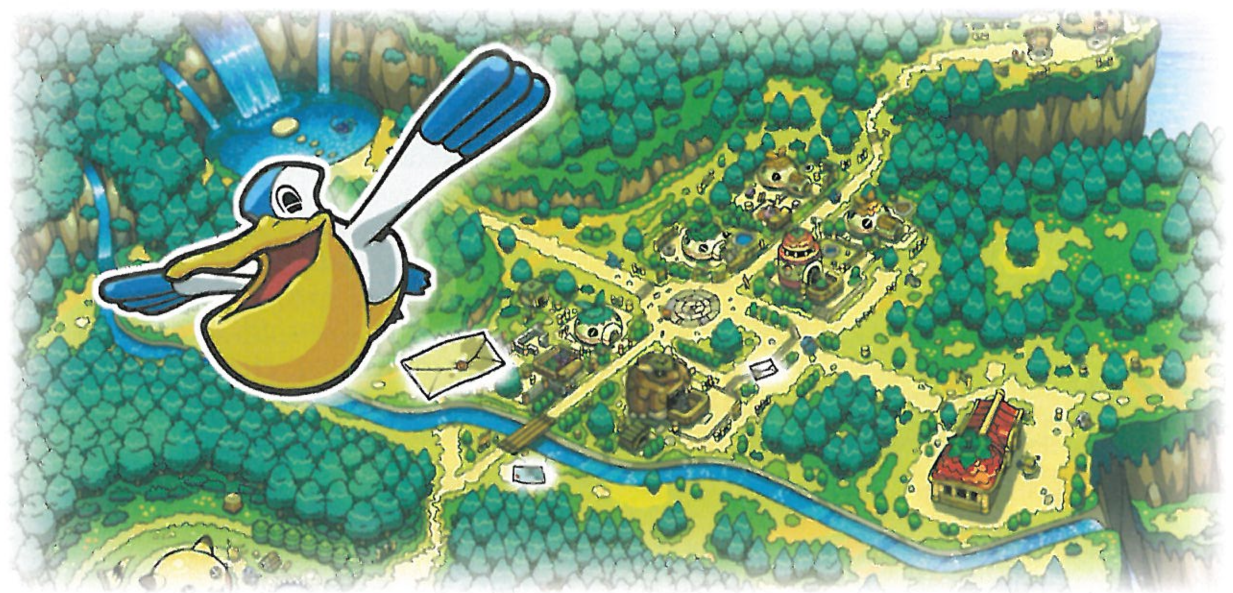
■ **DENTRO DE LA MAZMORRA:** El mayor peligro de esta mazmorra son los **movimientos de Autodestrucción** y también otros movimientos que afectan a todo el nivel del Pokémon, como es el caso de Magnitud. Intenta que cada uno de tus Pokémon cuide de sí mismo y haz lo posible por encontrar las escaleras lo más rápido que puedas. En esta mazmorra **podrás encontrar Revestimiento Metálico**, que sirve **para evolucionar a Onix y a Scyther**. Aunque aparece aleatoriamente, la verdad es que podrás dar encontrártelo con más frecuencia en los niveles 49 y 50.



continúa

NIVELES

Nivel	Pokémon
14	Nidoking, Phanpy, Baltoy, Vibrava
15	Gligar
16	Larvitar
17	
18	
19	
20	Marowak, Ariados, Dugtrío
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	
31	Rhyhorn, Flygon, Donphan
32	
33	
34	
35	
36	
37	Pupitar
38	
39	
40	Golem, Onix, Rhydon
41	
42	
43	
44	
45	
46	
47	
48	
49	
50	



BONSLY

Como su evolución, Sudowoodo, Bonsly parece un tipo Planta, pero no: ¡en realidad es Roca! Da la sensación de que siempre está llorando, porque al controlar sus niveles de líquido, expulsa el que le sobra en forma de lágrimas. Si el nivel llega muy alto, él se debilitará. Es un Pokémon muy miedoso.

Datos Básicos

- **Tipo:** Roca
- **Habilidad:** **Resistencia / Cabeza Roca**
- **Evolución:** Bonsly evoluciona a Sudowoodo cuando aprende Mimético, en el nivel 17.
- **Altura:** 0,5 m
- **Peso:** 15 Kg

Movimientos

Es un Pokémon muy asustadizo, que suele utilizar el ataque Llanto falso para atemorizar a sus rivales.

MANTYKE

Mantyke se desliza con gracia entre las aguas del océano, y puede saltar en el aire a una altura de hasta 10 metros. Dicen que verlo es todo un espectáculo. Mantyke es una criatura inteligente que simpatiza con los humanos muy rápidamente.

Datos Básicos

- **Tipo:** Agua-Volador
- **Habilidad:** **Nado rápido y Absorbe Agua.**
- **Evolución:** No tiene.
  Su pre evolución es Mantine.
- **Altura:** 1 m
- **Peso:** 65 Kg

Movimientos

Mantyke puede aprender Agilidad, Bomba hidráulica, Despedida, Supersónica, Confundir el Rayo y Anillo del Agua.



¡EL 27 DE JULIO
COMIENZA UNA NUEVA ERA!
POKéMON
EDICIÓN
DIAMANTE
TM
POKéMON
EDICIÓN
PERLA
TM
3+
nintendo
Wi-Fi
connection
Zona ADSL
Wi-Fi
Telefónica
NINTENDO DS lite
pokemon.nintendo.es